MANUAL

ITALIANO

BINARY SYSTEMS

THE DREAM

"Back in 1982, we approached Electronic Arts with the idea of creating a universe on a disk that would let people experience the feeling of exploring the universe. It was an ambitious idea. We knew it would require a lot of time and the development of some new technology. We were more right than we knew."

15 MAN-YEARS LATER. . . . .

"The last several months were spent tying all the various technologies together. Because of the program's complexity and scope, the play-testing alone took months. But all the time and effort has proven worthwhile. We had a vision of what an outer space fantasy game could be, and now that vision is a reality."

The Team

From left to right: Greg Johnson, Alec Kercso, Bob Gonsalves, T.C. Lee and Rod McConnell

TABELLA DEI CONTENUTI

Starport Central, Arth Orbit Station

30/10/4619

Egregio Comandante dell'Astronave:

Siamo dolenti non abbiate potuto essere presente alla relazione su Operation Starflight tenutasi la scorsa settimana. I partecipanti possono testimoniare l'entusiasmo e l'eccitazione che hanno dominato la riunione. Noi di Interstel sentiamo di essere alle soglie di una nuova era e siamo certi che voi ed i vostri colleghi sarete di valido aiuto al successo della missione.

Per assicurarci che abbiate tutte le informazioni di cui avete bisogno, abbiamo incluso una copia degli atti della riunione nonché una copia del Manuale Tecnico di Consultazione. Quest'ultimo documento contiene le istruzioni necessarie per far funzionare la vostra astronave; senza di esso, potreste ritrovarvi sperduti negli abissi dello spazio senza via d'uscita. Esaminatelo attentamente. Inutile dire che si tratta di un documento strettamente confidenziale e, se mi si scusa il cliche, For Your Eyes Only. La copia degli atti è stata inclusa per via di tutte le informazioni di background che contiene e si è optato per questa forma piuttosto che ricorrere ad un sunto, proprio per dare un'idea dell'atmosfera regnante nel corso della riunione.

Come sapete, Interstel non è nella posizione di equipaggiare astronavi in maniera del tutto adeguata; di conseguenza, molto dipende dalla vostra capacità imprenditoriale di generare al più presto delle rendite. Sarete allora in grado di usarle per equipaggiare la vostra astronave in vista di più lunghi (e più proficui) viaggi. Ecco alcuni suggerimenti in materia:

La vostra quota iniziale di 12.000 mu è sufficiente per l'acquisto di quattro navicelle da carico e per il reclutamento e l'addestramento di un equipaggio. L'attrezzatura della vostra nave comprende 1 motore (Classe 1) e 20 metri cubici di endurio, questo significa che essa non ha bisogno che di essere battezzata. Vi consigliamo di addestrare il vostro equipaggio con i fondi che vi rimarranno dopo l'acquisto delle navicelle da carico. Sarete allora in un'ottima posizione per estrarre i minerali trovati sui pianeti del vostro sistema solare. Riempite le navicelle da carico di minerali e riportatele a Starport, dove troverete compratori ben disposti. Ci rendiamo conto che probabilmente alcuni di voi troveranno un po' degradante un'impresa così strettamente commerciale ma vi assicuriamo che tutto questo è necessario per il compimento della vostra missione principale. Naturalmente siete liberi di seguire la strategia che vi sembra più opportuna - solo siate consci del fatto che, se fallite, Interstel non può permettersi di concedervi una seconda chance.

A prescindere dalla strategia che decidete di adottare, onde scongiurare disastri è cosa saggia evitare di:

1. Rimanere senza carburante
2. Rimanere senza energia nel vostro veicolo di terra
3. Rimanere senza soldi
4. Farsi uccidere in combattimento
5. Atterrare su di un pianeta con una forza di gravità schiacciante
6. Avere un guasto ai motori o ai meccanismi di comunicazione
7. Farsi uccidere da una tempesta o da forme di vita ostili

Raccomandiamo inoltre, che prima di imbarcarvi in un viaggio, controlliate i vostri Avvisi in Operazioni Starport. Essi contengono spesso preziosi suggerimenti e possono aiutarvi ad evitare potenziali disastri.

Da parte di tutto il personale qui al quartier generale di Interstel, vi auguriamo un grosso successo nella vostra missione.

Possa la Roccia della Verità splendere luminosa su di voi.

Terrence Willwater

Direttore, Interstel

STARFLIGHT

COPIA DEGLI ATTI DELLA RIUNIONE

(Quanto segue è una copia degli atti di una riunione tenutasi alla presenza di un gruppo di allievi comandanti di astronavi. La riunione è stata presieduta dal Vice-Direttore Phexipotex ed includeva rappresentanti di varie razze).

Phexipotex: Ringrazio tutti per essere venuti. Prego accomodatevi.

Ciascuno di voi è stato oculatamente selezionato per le sue capacità ed attitudini in campo diplomatico ed esplorativo. Contiamo sulla forza trainante che vi caratterizza per aiutare a trovare una risposta agli interrogativi e agli enigmi che da lungo tempo tormentano i nostri scienziati.

IL sedicesimo giorno del mese-dieci del 4604 e cioè 15 anni fa, un gruppo di scienziati di Interstel che svolgeva della ricerca nella Southern Hot Zone trovò un profondo cratere nella crosta del pianeta. Il cratere conduceva ad una vasta e antica rete sotterranea che, secondo i risultati delle indagini fatte, sarebbe stata costruita dai...primi colonizzatori di Arth.

Signori, per favore! Posso avere un po' di silenzio... Grazie. Vi assicuro che questa conclusione è stata raggiunta solo dopo molti anni di attenti studi. Infatti, a questo punto, difficilmente si può dubitare che Arth sia stata colonizzata da un gruppo chiamato Noah 2 e che questo gruppo sia venuto da un pianeta chiamato Terra. Sono sicuro che ora capite perché queste informazioni non siano state rese di pubblico dominio. Prima di cominciare a divulgare le notizie in nostro possesso è ovviamente di vitale importanza avere prove fresche, in caso contrario l'intera nozione della Terra come posto reale e dell'effettiva passata esistenza di un gruppo Noah 2 rischierebbe di essere accolta a dir poco con scetticismo. Mi rendo assolutamente conto di quanto sia difficile accettare un nuovo sistema di concetti tecnologici e credenze. E' possibile che molti di voi siano ancora scettici - è perfettamente comprensibile. Vi chiedo soltanto di avere ancora un po' di pazienza. Dopo questa riunione vedrete dell'olo-metraggio che, credo, disperderà tutti i dubbi dalla vostra mente. Inoltre, come è logico, quando comincerete le vostre esplorazioni userete voi stessi le nuove tecnologie.

Come potete immaginare, questa scoperta risponde a parecchie domande; ma ne solleva anche molte altre. Esisteva un Antico Impero e poi ci fu una Grande Guerra Interstellare. Da quanto siamo riusciti a mettere insieme sembra che durante gli stadi finali della guerra, quando ormai la sconfitta dell'Impero era imminente, un'organizzazione allora nota come l'Istituto, lanciasse un ambizioso progetto di colonizzazione, Progetto Noah. Ancora non si sa nulla sui motivi della guerra, sul perché Noah 2 non riuscì a mantenere il suo livello

di sviluppo tecnologico o sul perché del destino dell'Impero. Abbiamo tuttavia trovato numerosi riferimenti a "Uhlek", "Gazurtoid" e "Phlegmak" e crediamo si tratti di nomi di razze ostili all'Impero - forze forse responsabili della sua caduta. Ulteriori prove confermano la teoria che gli Human, gli Elowan, i Thrynn ed i Velox (detti allora Veloxi) facevano tutti parte dell'Antico Impero e si trovavano rappresentati nel gruppo Noah 2.

Oltre ai dati storici, abbiamo portato alla luce dati tecnici sufficienti a permetterci una ricostruzione parziale della tecnologia dell'Antico Impero. Di essa l'area più significativa si è focalizzata su singolari grumi di materia cristallina detta Endurio. Era su questa sostanza (a noi sconosciuta) che si basava la loro tecnologia *superfotonica* (più veloce della luce). Fortunatamente nella colonia sotterranea c'era abbastanza Endurio da permetterci di sperimentare liberamente e di costruire finalmente alcuni prototipi di astronavi. Ebbene sì, abbiamo costruito delle astronavi e la tecnologia superfotonica funziona. La fase successiva delle nostre sperimentazioni comporta l'esplorazione. Sia i nostri scienziati che il pubblico sono avidi di risposte.

Ciascuno di voi ha davanti un Manuale Tecnico di Consultazione del Capitano. Nella parte centrale del testo si possono trovare informazioni concernenti la vostra missione; ulteriori ragguagli in grado di darvi una maggiore comprensione di coloro con cui avrete a che fare si trovano nelle Appendici e sono stati compilati dai nostri ricercatori. Se decidete di partecipare all'esplorazione dell'ignoto, vi sarà dato il comando di una nave ed un equipaggio di vostra scelta. Come ulteriore incentivo sarete pagati per ogni scoperta che fate; potrete usare questo denaro per acquistare qualunque cosa desideriate o per addestrare meglio il vostro equipaggio e apportare ulteriori modifiche alla vostra nave.

Un'ultima annotazione: non siete il primo gruppo esplorativo di Interstel. Il primo, che consisteva di 13 navi e 78 esploratori, fu inviato in missione cinque anni fa. Finora, solo due navi sono tornate e nulla sappiamo delle altre. Siccome ciascuna nave portava carburante per non più di un anno, dobbiamo assumere che sono...beh, che non ritorneranno. Nondimeno, negli ultimi cinque anni abbiamo fatto significativi progressi nella tecnologia delle astronavi e voi rappresentate un gruppo molto più capace. Abbiamo fiducia che non incontrerete grosse difficoltà nel portare a termine con successo la vostra missione.

Vorrei ora aprire uno spazio per eventuali domande. Sì, Navigatore Eshhh-ahhr.

Eshhh-ahhr: Vice-Direttore Phexipotex, avete accennato al fatto che due navi sono tornate dalle esplorazioni precedenti. Non c'è niente di interessante che possiate dirci circa le loro esperienze?

Phexipotex: Si dà il caso che uno dei capitani di quei vascelli sia qui tra noi, il Capitano

STARFLIGHT

Thysss Thyrrthynnn del ISS Hyperion. Capitano, vi dispiacerebbe alzarvi e rispondere a questa domanda?

Thysss Thyrrthnnn: Ccertamente. Non ssaprei da ddove cominciarre. Il nostrro viaggio durrò il mmeglio di due anniii. Accadde che inizialmente scegliessimo di vviaggiare dirigendoci con movimento rottatorio verso il bassso orienntati di 14 gradi in direzionne centro. Il nostroo primmo incontroo con vasscellli alien si verificò propprio mentre eravamo orienntati in direzionne centro di un ssisstema G-classe a 150,64. Fummo ccircondati da tre nnavi da ricognizione (Scout Ship) di un moddello molto sstrano. Quando entrammo in comunicazionee ci ssbalordì apprendere che queste nnavvi erano operate da Elowannn. Ci mmeravigliammo ancorra di più alla scoperta che gli Elowann nnon hanno ssuperato la lorro sciocca animosità nei conffronti dei Thrynn come hanno fatto quii gli Elowann di Arrrth. Quessto ffu evidenziato dal fatto che pppoco doppo esssere entrati in ccontattato gli Elowan cci mmandarono un messsaggio dichiarando di aver individuato la mia pressenza e quella dell'altrro Thrynn a borrdo dell'Hyperrionn, al che ssenza agggiunggere altro aprirrono il ffuoco su di nnnoi. Fortunatamente avevo equipaggiato l'Hiperrionn con aarmi sufficienti ad affrontarre una sssimile secccaturra. Di fatto, in segguito trovai necessario disstruggere un buon numerro di navvvi Elowann; puramente per auttodifesa è ovvvio. Faccenda terrribilmente inccressciosa.

Phexipotex: Per favore! Per favore! posso avere ordine! Sono sicuro che il Capitano Thyrrthynn abbia fatto ricorso all'uso della forza solo quando *assolutamente* necessario. Sono certo abbia agito esclusivamente in buona fede e senza mai sparare il primo colpo - non è così Capitano?

Thyss Thyrrthynnn: Naturralmente. Benché sia stato necesssario in ccerte occasssioni...

Phexipotex: Sentito? Ora per favore, volete concedermi un po' di silenzio così che il Capitano possa continuare la sua narrazione?

Thysss Thyrrthynnn: SSSì. Durrante il sssecondo mese di esplorazzione allterammo la rottta e viagggiammo in direzione essterrna con movimento rottatorio verso il bbasso. Incontrrare la nnostra sseconda rrazza alien fu solo quesstionne di settimanne. Questa volta perrò si pottevano a mmmalapena conssiderrare alien, ssi trattava inffatti dei Thrynn. E' difficile desscrivere come ci si ssente nel trovarsi facccia a facccia con i proppri remoti antennatti. Ritrovarsi finalmmente a casa ddopo essere sstati sperdutti chissà dove per mille anni. Dopo aver passsato i ddiciotto mesi successivi tra i miei ffrattelli e ssorrelle tutto quello che potei farre fu costringgere me a torrnare qui. Infatti, gli altrri due Thrynn del mio equipaggio, ThyssArrla e N'qrrlsss, scelsero ambedue di rrimanere.

Phexipotex: Domande? Sì, in fondo.

G694337: Se mi è permesso fare una domanda al Capitano Thyrrthynnn, come avete fatto tutto questo tempo per il carburante Capitano? Mi sembra di capire che non ne avevate portato abbastanza per due interi anni.

Thysss Thyrrthynnn: Naturralmente. Riuscimmo ad acquistarne una disscreta quantità a Ssstarporrt ssvolgendo un po' di lavoro in minierra prrima di partire. Poi, durante il pperiodo trascorso nello spazzio degli Elowannn, riuscimmo a rrecuperare abbastanza enndurrio dai rottami delle navvi che avevamo disstrutto per diffenderci. Reccuperammo anche una nottevole quantità di plutonnio che i Thrynn sscambiarono volentieri con carrburante. Infine, con l'aiuto dei Thrynn, riuscimmo a llocalizzare alcuni pianneti ricchi di antiche rovvine. Usammo questi come bbasi per il rifornimento di carrburante durante le nostre esplorazzioni locali.

Phexipotex: C'è ancora il tempo per una domanda. OK...sì.

Garan Leb: Una domanda per voi, Vice-Direttore. Potete gentilmente spiegare perché è necessario che ci guadagnamo il denaro per costruire la nostra nave ed il nostro equipaggio? Sicuramente Interstel ha risorse sufficienti a garantirci il meglio così da creare le migliori chance di successo.

Phexipotex: Vorrei ricordarvi che Interstel non è un'organizzazione controllata dal governo, né noi siamo un'operazione militare. Le nostre risorse sono, infatti, limitate e non c'è nessun modo di sapere chi di voi possieda le qualità necessarie per comandare con successo un'Astrònave Interstellare. Non è nel nostro migliore interesse sprecare risorse su quelli di voi che, perdonatemi l'espressione, si dimostreranno subito un disastro. Pertanto è questo il nostro modo di individuare i più capaci, fornendo contemporaneamente un piccolo incentivo personale così da assicurare che ciascuno ce la metta tutta.

A tutti voi i miei migliori auguri. Grazie.

Technical Reference Manual

PARTE 1: INFORMAZIONI GENERALI

1.1 Obiettivi

Al di là di qualsiasi altro obiettivo che possiate proporvi, due saranno per voi di primaria importanza. **1) raccogliere informazioni 2) generare rendite.** Dovrebbe essere ovvio che più informazioni raccogliete, più efficaci saranno le vostre esplorazioni. Quanto alle rendite, è indispensabile del capitale per mettere insieme una nave ed un equipaggio ottimali che vi diano il massimo dell'efficienza. Interstel offre solo una quantità minima di capitale all'inizio delle vostre esplorazioni.

Potete generare delle rendite (misurate in *unità monetarie* o **Mu**) in molti modi. La seguente è una lista parziale. I comandanti con tendenze imprenditoriali non dovrebbero avere difficoltà ad espanderla. Naturalmente, gli atti di pirateria spaziale sono malvisti, tranne che in caso di legittima difesa.

1.1.1 Vendita di Minerali. Interstel acquisterà qualunque minerale portiate alla base. Certi, per esempio l'Endurio, valgono più di altri. Dovrete decidere quali val la pena di portare con voi. I valori dei minerali si trovano nella Tabella Valori dei Minerali nella parte 5 ("Sul Pianeta") di questo Manuale di Consultazione.

1.1.2 Vendita di Manufatti. Interstel pagherà per qualunque manufatto troviate, sia contemporaneo che antico. La quantità di mu ricevuta dipende dalla stima del manufatto. Notare che potete riacquistare manufatti venduti in precedenza.

1.1.3 Vendita di Forme di vita e di Dati Relativi a Forme di Vita. Le forme di vita aliene possono essere catturate o registrate olograficamente e poi vendute in Starport. Un campione costa di più di una registrazione, ma occupa più spazio nel carico. Interstel non comprerà campioni o registrazioni già presenti nella sua collezione.(Sul C64 non c'è una registrazione olografica.)

1.1.4 Raccomandazione di Mondi Adatti alla Colonizzazione. Le capsulette superfotoniche per messaggi installate sulle navi possono essere usate per raccomandare pianeti apparentemente adatti alla colonizzazione. Non prendete alla leggera questa responsabilità, la vita di migliaia di colonizzatori può dipendere dalla vostra raccomandazione. Di ritorno a Starport, vi aspetta una relazione sulla appropriatezza delle vostre raccomandazioni. Se i pianeti che avete raccomandato sono stati trovati inadatti, sarete multati.

Il resto del manuale contiene preziose informazioni, tra cui descrizioni delle razze che si trovano su Arth, una lista del valore dei minerali, una tabella per aiutarvi a stimare specifiche forme di vita e i criteri da usare per determinare se un pianeta è adatto o no alla colonizzazione. Studiatelo bene, poiché il futuro della galassia può ben dipendere dal successo della vostra missione.

Il vostro corredo contiene due ulteriori articoli: Prima di tutto, la Mappa Stellare (Starmap), insostituibile guida alla galassia, fornisce importanti informazioni sulle coordinate spaziali e le distanze interstellari. Tenetela sempre a portata di mano. Secondariamente, la Ruota del Codice di Sicurezza (Security Code Wheel) provvede il codice di accesso che vi permette di lasciare Starport. Vedere le istruzioni per il suo uso nella scheda di consultazione del Sommario dei Comandi.

1.2 Races (Razze)

Nel formare il vostro equipaggio potete scegliere tra le seguenti razze di Arth. Ciascuna categoria include una sinopsi descrittiva e delle statistiche caratteristiche. Queste statistiche comprendono:

Learning Rate (Velocità d'Apprendimento): si tratta di un numero da 0 a 10 che rappresenta i punti ottenuti da un membro della razza in questione per l'abilità dimostrata in una singola sessione di addestramento;

Durability (Durevolezza): si tratta di un numero da 0 a 10 che rappresenta la quantità di danno fisico sostenibile da un rappresentante della razza in questione.;

Inherent Aptitude (Attitudine Innata): si tratta dell'abilità innata di ciascuna razza nelle cinque specialità richieste. La votazione può essere di Excellent (Ottimo), Good (Buono), Average (Medio) e Poor (Scarso). Il Valore Iniziale (Initial Value) definisce i livelli di abilità iniziali mentre il Valore Massimo (Maximum Value) definisce il livello massimo di abilità di cui un membro di una razza è capace. Ecco la tabella dei valori:

Ability Level	Initial Value	Maximum Value
Excellent (Ottimo)	50	250
Good (Buono)	30	200
Average (Medio)	10	150
Poor (Scarso)	0	100

Vedere la Sezione 1.3 ("Rassegna Panoramica delle Abilità") per una descrizione delle cinque specialità essenziali e del loro ruolo nel successo di una missione esplorativa.

1.2.1 HUMAN (RAZZA UMANA): Gli Human sono una razza bipede, onnivora, dalla pelle liscia ed una caratteristica zazzera di capelli. La loro altezza varia da 1-1/2 fino a 2 metri ed il colore della loro pelle va dal beige chiaro al marrone scuro. Gli Human sono provvisti di scheletro interno e hanno due occhietti posti a distanza ravvicinata che consentono loro una visione binoculare. Questa razza è particolarmente aggressiva e tenace. Benché relativamente deboli fisicamente, gli Human dimostrano una grande flessibilità mentale e sono particolarmente esperti nella creazione di modelli speculativi e nell'applicazione della logica e della deduzione. Per finire, nonostante in questa razza ci sia un certo dimorfismo sessuale, le differenze sono insignificanti.

Durability	06
Learning Rate	09
Inherent Aptitude:	
Science (Scienza)	Excellent
Navigation (Navigazione)	Good
Engineering (Ingegneria)	Good
Communication (Comunicazione)	Good
Medicine (Medicina)	Good

1.2.2 VELOX: I Velox sono creature simili agli insetti, con due gambe, due braccia e due appendici intermedie che possono servire sia da gambe che da braccia. Posseggono un esoscheletro duro, rosso e chitinoso, due grandi occhi composti e due antenne che servono da sensori olfattivi. In posizione eretta un Velox è alto all'incirca metri 1-1/2 se maschio, 2-1/2 se femmina. La cultura Velox è simile a quella delle api e i Velox non si distinguono per la loro intelligenza. Essi sono però eccezionalmente forti e durevoli e sono dotati di un'ottima coordinazione mano/occhio. questi tratti, uniti ad un senso spaziale ben sviluppato, li rendono molto adatti a compiti di natura tecnica e di ingegneria.

Durability	08
Learning Rate	06
Inherent Aptitude:	
Science	Good
Navigation	Excellent
Engineering	Excellent
Communication	Poor
Medicine	Poor

1.2.3 THRYNN: I Thrynn sono una razza simile ai rettili, bipede e carnivora. Benché aggraziati con i loro lunghi colli e le loro lunghe code, i Thrynn sono molto muscolosi e appaiono coperti di robuste squame protettive. La gamma dei colori va dal verde al grigio e l'altezza si aggira su metri 1-1/2. Come gli Human, i Thrynn possiedono uno scheletro interno e due occhi frontali. Si tratta di creature raffinate e diplomatiche ma si dice anche subdole e astute. Senza nessun motivo apparente coltivano un'antica animosità nei confronti degli Elowan. Gli uomini pianta, a loro volta, hanno poca simpatia per loro (vedere nota di cui sotto). Complessivamente i Thrynn dimostrano una buona velocità di apprendimento ed una discreta costituzione. Eccellono nelle situazioni che richiedono protocollo e diplomazia.

Durability	06
Learning Rate	07
Inherent Aptitude:	
Science	Good
Navigation	Good
Engineering	Good
Communication	Excellent
Medicine	Poor

1.2.4 ELOWAN: Gli Elowan sono una razza bipede, fotosintetica, alta da 1 a 2 metri. Si tratta di creature slanciate e delicate, dotate di numerosi viticci prensili. Il colore può variare da un chiaro giallino-verde a un profondo blu verdognolo. Gli Elowan hanno due grandi occhi composti di un caratteristico marron rossiccio scuro. Sono molto empatici e intellettualmente particolarmente creativi. Per

quanto deboli fisicamente, eccellono nelle arti comunicative. Un'ottima velocità d'apprendimento permette loro di imparare tutto con relativa rapidità.

Durability	02
Learning Rate	10
Inherent Aptitude:	
Science	Average
Navigation	Good
Engineering	Average
Communication	Excellent
Medicine	Excellent

1.2.5 ANDROID (ANDROIDI): Gli Android sono sofisticati automi e, strettamente parlando, non si possono considerare una razza. Essendo fatti di metallo e plastica sono la razza più durevole. Nello stesso tempo, però, non possono giovarsi dell'addestramento perché la loro programmazione è cablata e le loro capacità ferme su un livello di rendimento fisso. Dei numerosi modelli disponibili, Interstel usa la popolare serie Biosintetica DX99, la migliore per quei compiti che richiedono analisi lineari e semplici calcoli.

Durability	10
Learning Rate	00
Inherent Aptitude:	
Science	50
Navigation	150
Engineering	100
Communication	00
Medicine	20

Nota: A causa dell'antica inimicizia tra gli Elowan ed i Thrynn, non è consigliabile mettere membri di ciascuna delle due razze nello stesso equipaggio. Benché a bordo della nave, come individui, si comporterebbero civilmente gli uni verso gli altri, sareste incapaci di comunicare con le corrispettive razze in un incontro spaziale. La presenza di un membro di una delle due razze precluderebbe ogni comunicazione con l'altra.

1.3 Rassegna Panoramica delle Abilità

I membri dell'equipaggio (esclusi gli Android, vedere Races, di cui sopra) possono essere addestrati in cinque specialità essenziali: **science, navigation, engineering, communication**s e **medicine.** Tutto l'addestramento si svolge in Personnel (Reparto Personale). La velocità d'apprendimento dei membri di un dato equipaggio dipende dalla velocità d'apprendimento della razza a cui appartengono. Tutte le arti sono importanti per il buon funzionamento del vostro vascello ma quelle che contano di più sono Communication, Science e Navigation. La seguente è una breve descrizione di ciascuna specialità e della sua rilevanza in rapporto all'equipaggio.

1.3.1 Science: I sensori della vostra nave sono il mezzo principale che avete a disposizione per raccogliere informazioni, interpretare queste informazioni è compito dell'Ufficiale Addetto agli Studi Scientifici (Science Officer). Più egli è competente, più completa ed accurata sarà la lettura fornita dal sensore. Queste informazioni possono essere di vitale importanza (per esempio possono riguardare le capacità militari di un vascello alien, o l'idoneità di un pianeta ad essere colonizzato). A livelli di abilità maggiori di 150, un Ufficiale Addetto agli Studi Scientifici può intercettare degli alien a grande distanza nonché determinare con precisione la loro posizione.

1.3.2 Navigation: La Navigazione è di primaria importanza per viaggiare nello spazio. Senza un Navigatore (Navigator) esperto, il pericolo è quello di perdersi. Perdersi può significare sprecare tempo prezioso e carburante o addirittura finire in territorio ostile. Per di più, un buon Navigatore (con un livello di capacità superiore a 150) può determinare la presenza nello spazio di flussi continui. Questi flussi sono appaiati e collegati da gallerie extra-dimensionali, cosicché entrare in uno di essi significa essere quasi istantaneamente trasportati nell'altro. I flussi continui possono essere utili alla navigazione (in quanto un esperto navigatore può sfruttarli per farsi trasportare in un attimo da un posto all'altro), ma possono anche essere molto pericolosi. Un Navigatore male addestrato può avere difficoltà ad individuarli e può persino provocare uno scontro con uno di essi. Navigatori con un livello d'abilità 150 o inferiore, non saranno assolutamente in grado di vedere i flussi continui. Non solo, dopo essersi lasciati trasportare da un flusso, ci vuole

tempo perché il Navigatore possa determinare la nuova posizione della nave. Più il Navigatore è competente, più farà in fretta e minore sarà il rischio a cui verrà esposto l'equipaggio. E' il Navigatore che spara i missili ed i laser della nave; più è bravo, migliore sarà la sua mira. Per finire, se il livello d'abilità del vostro Navigatore è inferiore a 200, è possibile che il vostro veicolo di terra vada perduto nelle tempeste che colpiscono le superfici dei pianeti.

1.3.3 Engineering: E' responsabilità del vostro Ingegnere (Engineer) riparare qualsiasi danno subito dalla vostra nave. La velocità e l'efficienza con cui vengono eseguite le riparazioni dipende dal livello d'abilità dell'Ingegnere. Esiste inoltre la possibilità che le riparazioni richiedano alcuni elementi chiave. Più passa il tempo più la possibilità diventa certezza. Notare che, finché non si ottiene l'elemento mancante, tutte le riparazioni devono essere sospese. Tutti gli elementi chiave si possono trovare nel Magazzino Mercato (Trade Depot) di Starport (vedere Parte 2, Starport).

1.3.4 Communications: Le razze alien saranno la vostra principale fonte di informazioni. L'Ufficiale Addetto alle Comunicazioni (Communications Officer) interpreta tutte le comunicazioni servendosi di un dispositivo di traduzione di bordo. Minore è la sua abilità, maggiore è la quantità di materiale non tradotto che potete aspettarvi di ricevere. Sarebbe inoltre d'aiuto se il vostro Ufficiale Addetto alle Comunicazioni (o almeno un qualche altro membro dell'equipaggio) appartenesse alla razza alien con cui state comunicando. Se c'è un membro del vostro equipaggio che appartiene a quella razza, durante l'incontro il livello d'abilità dell'Ufficiale Addetto alle Comunicazioni aumenterà di fatto di 25 punti. Se il membro di quella razza è lui, il suo livello di abilità salirà di 50 punti.

1.3.5 Medicine: E' il livello d'abilità del vostro Medico (Doctor) che determina la velocità e l'efficienza dei suoi interventi curativi. Questo si dimostra vero anche se la vostra nave si trova equipaggiata con tutti gli strumenti della più moderna tecnologia medica. Maggiore è il livello d'abilità del Medico, meno tempo ci vorrà per trattare una ferita. Col tempo, tutte le ferite guariscono naturalmente ma la velocità di guarigione è direttamente proporzionale al livello d'abilità del Medico. Un trattamento eseguito all'aperto, sulla superficie di un pianeta, non potrà mai uguagliare l'efficacia di uno eseguito a bordo della nave con l'assistenza di tutte

le apparecchiature mediche.

1.3.6 Il Capitano (Captain): Benché non ci sia un'abilità di "comando" cosiddetta, la combinazione dei livelli d'abilità del vostro Capitano nelle cinque aree menzionate, contribuisce all'apparente potenza della vostra nave, anzi può raddoppiarla. Notare che, se un membro del vostro equipaggio viene ucciso, quello più capace subito dopo di lui gli subentrerà nelle funzioni che gli competevano. L'addestramento del vostro capitano può pertanto provvedere competenze di supporto.

PARTE 2: STARPORT

2.1 Rassegna Panoramica

Starport rappresenta la vostra finestra sull'universo, il luogo dove cominciano e finiscono tutte le avventure. A Starport potete selezionare il vostro equipaggio, equipaggiare la vostra nave, leggere i vostri messaggi, stabilire accordi finanziari e in generale occuparvi di tutti i vostri affari prima di lanciarvi nello spazio. Starport consiste di sei moduli indipendenti ed una Baia d'Attracco. Ogni modulo vi offre un certo numero di opzioni, ciascuna corrispondente ad una particolare operazione o attività. Per entrare in un modulo, manovrate il vostro personaggio in modo da portarlo nel campo d'entrata del modulo (quella piccola area davanti alla porta che assomiglia ad uno zerbino) e premete un tasto. Per ulteriori dettagli vedere la scheda Riassuntiva dei Comandi. I moduli sono descritti dettagliatamente nelle pagine seguenti.

2.2 Moduli di Starport

2.2.1 Operations (Operazioni)

In Operations potete ricevere messaggi da Interstel e farvi valutare le vostre raccomandazioni per la colonizzazione di nuovi mondi. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Notices (Avvisi) - Questa opzione vi permette di leggere i messaggi nella vostra cassetta della posta elettronica. I messaggi possono fornire indizi circa gli incontri con alien, le possibilità di colonizzazione di nuovi mondi, la posizione dei flussi continui, ecc.

Evaluation (Valutazione) - Usate questa opzione per la valutazione delle vostre raccomandazioni circa la colonizzazione di nuovi mondi e per essere informati delle eventuali multe.

Exit (Uscita) - Vi riporta nell'anfiteatro di Starport.

2.2.2 Trade Depot (Magazzino Mercato)

In Trade Depot potete comprare e vendere merci o manufatti nonché analizzare qualunque manufatto in inventario, non importa se appartenente a voi o a Starport. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Buy (Comprare) - Mostra gli articoli in vendita ed il loro costo per metro cubico.

Sell (Vendere) - Mostra tutti gli articoli che potete vendere *tranne* i pezzi della nave.

Analyze or Scan (Analizzare o scandire) - Descrive tutti i manufatti in vendita. Se pagate per il servizio, vi descriverà anche quelli nell'inventario del Magazzino Mercato nonché quelli che si trovano sulla vostra nave.

Exit - Vi riporta nell'anfiteatro di Starport.

2.2.3 Personnel (Reparto Personale)

Il modulo Personnel controlla la selezione e l'addestramento dei membri dell'equipaggio nonché la manutenzione di tutti i file del personale. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Create (Creare) - Usate questa opzione per selezionare i membri del vostro equipaggio. Potete sceglierli da ciascuna delle cinque razze già descritte (vedere Sezione 1.2). Ciascun membro dell'equipaggio ha il suo file privato contenente statistiche sulla razza, livelli di abilità, addestramento e così via.

Train (Addestramento) - Usate questa opzione per addestrare i membri del vostro equipaggio in una qualsiasi delle cinque aree cui si è accennato (vedere Sezione 1.3). I livelli di abilità aumentano secondo la seguente formula: numero delle sessioni di addestramento *per* velocità d'apprendimento. Notare che l'addestramento è costoso ed è possibile che il capitale di partenza fornito da Interstel non vi permetta di addestrare a livelli ottimali tutti i membri del vostro equipaggio.

Delete (Cancellazione) - Questa opzione cancella tutti i dati di un determinato file. Notare che i fondi spesi nell'addestramento di un membro dell'equipaggio scartato, non vengono rimborsati alla cancellazione del file.

Exit - Vi riporta nell'anfiteatro di Starport.

2.2.4 Crew Assignment (Assegnazione dell'Equipaggio)

Qualunque assegnazione o cambiamento nei doveri dei membri del vostro equipaggio avviene nel modulo Crew Assignment. Qui potete sfogliare i file del vostro personale e stabilire o cambiare la distribuzione dei compiti. Le caratteristiche di ciascun membro dell'equipaggio sono ricapitolate sulla copertina del suo file visualizzata nella parte bassa dello schermo. I compiti e le assegnazioni attuali si possono invece vedere nella parte alta di esso. Potete assegnare un particolare compito ad un membro dell'equipaggio quando il suo file è sullo schermo. Per ulteriori detaagli consultate la Scheda Riassuntiva dei Comandi.

2.2.5 Bank (Banca)

Qui potete esaminare i vostri registri bancari, nella forma delle vostre 10 più recenti transazioni finanziarie. Vedrete date, descrizioni, cifre ed il saldo finale. Se il vostro saldo finale è negativo ed avete bisogno di acquistare dei motori o dell'Endurio, sarete costretti ad usare il vostro inventario per delle svendite. Non potete comprare niente a credito.

2.2.6 Ship Configuration (Configurazione della Nave)

Qui potete equipaggiare la vostra nave, ripararne i danni, venderne attrezzature ormai vecchie, darle o ridarle un nome. Potete sceglire tra le seguenti opzioni:

Buy - Usate questa opzione per attrezzare la vostra nave di navicelle da carico, motori, scudi, missili e cannoni laser. Se avete sufficienti fondi potete comprare il seguente equipaggiamento:

Cargo Pod (Navicelle da Carico): Hanno una capacità di 50 metri cubici. Ne sono disponibili di un sol tipo, al costo di 500 mu. Suggerimento: Non appena potete permettervelo comprate una navicella da carico, riempitela di carburante e portatevela dietro. Aumenterà la vostra autonomia.

Engine (Motori): Potete scegliere tra cinque classi di motori a partire dalla Classe 1 (1.000 mu) per arrivare alla Classe 5 (100.000 mu). Superiore è la classe, migliore è l'efficienza del carburante e maggiore è l'accelerazione della nave durante gli incontri.

Shielding (Schermatura): Durante il combattimento la nave è protetta da shield (scudi). Anche con gli scudi si va dalla Classe 1 (4.000 mu) alla Classe 5 (125.000 mu). Superiore è la classe più efficace è la protezione offerta contro i missili ed i cannoni laser nemici. La schermatura comporta un dispendio di energia e gli scudi devono essere sollevati ed abbassati (dal Navigatore) a seconda delle circostanze. (Un buon Navigatore non dovrebbe mai lasciarsi cogliere con gli scudi abbassati, ma non dovrebbe neppure tenerli alzati senza necessità). C'è da dire inoltre, che gli scudi sono più costosi di una corazzatura (vedi sotto), e non funzionano nelle nebulose. In compenso non vi rallentano la nave con il loro peso, se danneggiati si possono riparare e durante gli incontri si ricaricano automaticamente.

Armor (Corazzatura): Si tratta della protezione alternativa. A differenza degli scudi (vedi sopra), la corazzatura pesa molto e rallenta l'andatura, inoltre quando è danneggiata non si può riparare ma deve essere sostituita. Il suo vantaggio sta nel prezzo (Classe 1: 1.500 mu Classe 5: 25.000 mu), nel fatto che è sempre pronta al suo posto e nel fatto che funziona anche nelle nebulose.

Missile (Missili): I missili costano più dei laser (vedi sotto), usano il quintiplo della loro energia e si possono schivare. In compenso infliggono il triplo del danno inflitto dai laser e sono efficaci anche quando sparati a notevole distanza dal bersaglio. I lanciamissili costano di più dei cannoni laser con prezzi che variano da 12.000 a 200.000 mu.

Laser: I laser sono armi a corta gittata e infliggono danni minori dei missili. In compenso, essi non possono essere schivati. I

cannoni laser, inoltre, sono più economici dei lanciamissili (dagli 8.000 ai 150.000 mu).

Sell - Questa opzione vi permette di vendere i pezzi della vostra nave in modo da poter comprare articoli di classe superiore (o inferiore). Notare che il deprezzamento comincia il momento stesso in cui comprate qualcosa, cosicché il vostro prezzo di vendita sarà sempre inferiore a quello d'acquisto (possono fare eccezione le navicelle da carico).

Repair (Riparazioni) - Questa opzione vi offre la possibilità di ottenere delle riparazioni rapide nel bacino di carenaggio. E' una comodità molto costosa.

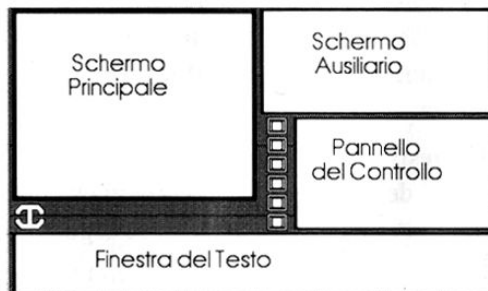
Name (Nome) - Usate questa opzione per dare o ridare un nome alla vostra nave. Le navi che non sono state battezzate non possono lasciare Starport.

Exit - Vi riporta nell'anfiteatro di Starport.

2.2.7 Docking Bay (Baia d'Attracco)

Quando siete pronti a lanciare la vostra nave nello spazio, manovrate il vostro personaggio in modo da portarlo nella baia d'attracco e premete un tasto. Starport deciderà la rotta. Alla partenza ricordatevi di tenere a portata di mano la vostra Ruota del Codice di Sicurezza.

PARTE 3: ASTRONAVE SUPERFOTONICA DI INTERSTEL

3.1 Quadro di comando della nave

Il quadro di comando della nave è diviso in quattro aree principali. Il **Main View Screen (Schermo principale)**, al centro, per le comunicazioni e la visualizzazione

dello spazio esterno; l'**Auxiliary View Screen (Schermo Ausiliario)**, per esaminare la situazione della nave e le informazioni raccolte dai sensori; il **Control Panel (Pannello di Controllo)**, per l'esecuzione dei comandi mediante una schiera di bottoni; ed il **Text Window (Finestra del Testo)**, quello su cui vengono visualizzati tutti i messaggi del testo. Queste quattro aree sono descritte dettagliatamente in quanto segue. Un'ulteriore area, sopra lo Schermo Principale, mostra le vostre coordinate nello spazio. Il primo numero visualizza la vostra posizione orizzontale, il secondo la vostra posizione verticale.

3.1.1 Main View Screen (Schermo Principale)

Questo schermo visualizza le informazioni di tipo comunicativo e spaziale. Su di esso il vostro computer vi darà informazioni tattiche durante gli incontri, vi mostrerà mappe di pianeti così come appaiono dalla loro orbita, vi farà vedere pianeti e stelle sia quando viaggiate in un sistema che quando siete nell'iperspazio. Le dimensioni dei pianeti saranno sempre visualizzate su scala.

3.1.2 Auxiliary View Screen (Schermo Ausiliario)

Questo schermo visualizza la Situazione della nave ed i dati raccolti dal Sensore così come sono stati interpretati dall'Ufficiale Addetto alle Comunicazioni. Esso visualizza anche tutte le informazioni sui danni e le riparazioni da fare in base alle valutazioni dell'Ingegnere. Su questo schermo appariranno infine mappe di sistema, proiezioni di Mercatore e segnalazioni di guasti.

3.1.3 Control Panel (Pannello di Controllo)

Il Control Panel può eseguire tutti i principali comandi mediante una schiera di bottoni. Qui potete scegliere un membro dell'equipaggio e poi selezionare una funzione ad esso associata.

3.1.4 Text Window (Finestra del Testo)

Visualizza tutti i messaggi del testo sia quelli entranti che quelli uscenti. Quando entrate in un sistema la Text Window vi fornisce le seguenti informazioni:

Spectral Class (Classe Spettrale): vedere Spectral Chart (Tabella Spettrale)
Ecosphere (Ecosfera): La banda di radiazioni intorno ad una stella, capace di sostenere quei pianeti su cui c'è vita. L'informazione è data in termini di posizione orbitale. (per esempio, Ecosphere, 2-4).

3.2 Flight Operations (Operazioni di Volo)

Si accede alle Funzioni della Nave tramite il Control Panel. Ogni membro dell'equipaggio controlla una specifica serie di funzioni. Per accedere ad una particolare funzione bisogna prima selezionare l'appropriato membro dell'equipaggio. Ecco una breve descrizione di tutte le funzioni disponibili classificate secondo il membro dell'equipaggio:

3.2.1 Captain (Capitano)

Il Capitano rappresenta la massima autorità sia nello spazio che a Starport. E' lui che decide quando lanciarsi nello spazio e quando atterrare, quali pianeti raccomandare a Interstel e quando sbarcare. Quando selezionate Captain dal Control Panel, si rendono disponibili le seguenti opzioni:

Launch/Land (Lancio/Atterraggio) - Questa opzione si legge Launch fino a prima di un lancio, dopodicchédiventa Land. La nave può atterrare solamente dall'orbita. La scelta di Land comporta le seguenti opzioni:

Select Site (Scelta del posto): Vi permette di selezionare un buon punto d'atterraggio sulla superficie di un pianeta. Servendovi dei tasti con le freccette muovete il cursore su quel punto. Vi saranno mostrate le coordinate planetarie relative alla posizione del cursore e sarete aiutati da una mappa topografica del pianeta nell'Auxiliary View Screen. A destra di questa mappa troverete una chiave topografica. Il colore in cima rappresenta l'altitudine massima, quello in fondo rappresenta le superfici liquide. Benché sia possibile atterrare e viaggiare sulle superfici liquide, la cosa non è raccomandabile per la scarsa efficienza del carburante e la mancanza di minerali, forme di vita o rovine. Per ulteriori dettagli consultate la Scheda Riassuntiva dei Comandi.

Nota: Generalmente tutte le forme di vita tendono a raggrupparsi nei climi temperati e alle altitudini minori, i minerali si trovano invece in condizioni di maggior densità e ad altitudini più elevate.

Descend (Discesa): Questa opzione impiega il pilota automatico. La discesa sulla superficie di un pianeta è automatica una volta scelte le coordinate d'atterraggio nell'opzione **Select Site**.

Abort (Abbandono): Vi riporta allo schermo opzioni del Captain.

Disembark (Sbarco) - Questa opzione permette all'equipaggio di lasciare la nave quando questa è atterrata su un pianeta o ha attraccato a Starport.

Cargo (Carico) - Questa opzione permette al Capitano di esaminare il carico della nave, disfarsi degli articoli indesiderati e raccogliere i rottami delle astronavi alien distrutte. Notare che qualsiasi articolo scartato è considerato distrutto e non può venire recuperato. Notare inoltre che i messaggi ricavati dalle rovine sono considerati carico.

Log Planet (Registrazione del Pianeta) - Questa opzione permette al Capitano di raccomandare un pianeta per la colonizzazione tramite l'invio ad Arth di una capsuletta superfotonica. Le raccomandazioni possono essere spedite sia dall'orbita che dalla superficie del pianeta ma non si possono formulare più di una volta.

Ship's Log (Registro della Nave) - Questa opzione permette al Capitano di leggere o scrivere su un personale registro di bordo. Lo spazio sul registro di bordo è limitato. (Sul C64 questo opzione non è disponibile.)

Bridge (Ponte) - Questa opzione è la stessa per tutti i membri dell'equipaggio e vi riporta al Control Panel dove potete scegliere un'altra funzione.

3.2.2 Science Officer (Ufficiale Addetto agli Studi Scientifici)

L'Ufficiale Addetto agli Studi Scientifici è responsabile per la raccolta e l'analisi di tutte le informazioni sulla situazione della nave e sull'ambiente che la circonda. Quando selezionate Science Officer dal Control Panel, si rendono disponibili le le seguenti opzioni:

Sensor (Sensore) - Questa opzione fornisce informazioni varie a seconda dell'attuale situazione o posizione della nave. Il Sensore è una delle principali fonti di informazione sulla vostra nave, le navi alien, i pianeti. Le seguenti sono tutte informazioni ottenibili tramite esso. La classificazione è in base alla posizione.

In Orbita:

Auxiliary View Screen:

Mass (Massa): Massa di un pianeta (in ton).

Bio: Percentuale di densità di vita.

Min: Percentuale di densità minerale

Nota: Una densità di vita o minerale pari al 100% rappresenterebbe il massimo possibile sotto le condizioni favorevoli alla vita e geologiche di quel pianeta.

Text Window:

Atmosphere (Atmosfera): Elenca i principali componenti dell'atmosfera di un pianeta, in ordine decrescente (partendo cioè da quello primario).

Hydrosphere (Idrosfera): Principali componenti della superficie liquida di un pianeta.

Lithosphere (Litosfera): Principali minerali reperibili sulla superficie asciutta di un pianeta.

Durante un Incontro con un Alien

Auxiliary View Screen:

Mass: Massa della nave alien (in ton).

Bio: Visualizza la percentuale delle forme di vita intatte a bordo del vascello alien. Se il 50 per cento di esse sono morte, sullo schermo si leggerà 50.

Energy (Energia): Percentuale intatta della nave alien.

Text Window:

Object Constituents (Elementi Costitutivi dell'Oggetto): Visualizza la composizione del vascello alien.

Analysis (Analisi) - Usate questa opzione per far sì che l'Ufficiale Addetto agli Studi Scientifici presenti la sua analisi dei dati raccolti tramite il sensore. Notare che egli dovrà prima averne fatto la lettura. I seguenti sono dati d'analisi classificati in base alla posizione.

In Orbita

Text Window:

Orbit Number (Numero di Orbita): Ogni stella ha otto possibili posizioni orbitali. La gamma va dalla Posizione Orbitale #1 (la più vicina alla stella) alla Posizione Orbitale #8 (la più lontana dalla stella.) Il Numero di Orbita si riferisce alla posizione orbitale (o slot) occupata dal pianeta intorno al quale state orbitando. Non tutte le posizioni sono occupate, cosicché è possibile che un pianeta sembri il terzo a partire dalla stella, quando in realtà sta occupando la Posizione Orbitale #5.
Predominant Surface (Superficie Predominante): Il costituente primario della superficie di un pianeta.
Gravity (Gravità): Mostra la forza gravitazionale di un pianeta. Una gravità di più di 8.0 *g* vi schiaccerà lo scafo se tentate di atterrare.
Atmosphere: Mostra i costituenti primari dell'atmosfera di un pianeta.
Temperature (Temperatura): Mostra la gamma di possibili temperature di un pianeta.
Global Weather (Tempo globale): Mostra le condizioni metereologiche globali predominanti.

Durante un Incontro con un Alien

Text Window:

Object (Oggetto): Rende nota la natura generale dell'oggetto. (per esempio, SHIP - NAVE)
Type (Tipo): Rende noto il tipo generale di oggetto. (per esempio, SCOUT - RICOGNITORE)
Size (Dimensione): Rende note le dimensioni dell'oggetto (in rapporto a quelle della vostra nave).
Shield: Vi dice tutto sugli scudi usati dal vascello alien (per esempio, Equivalenti alla Classe 3, sollevati).
Weapons Status (Stato delle Armi): Mostra se le armi del vascello alien sono cariche.

Status (Stato) - Questa opzione presenta lo Stato Generale della nave sull'Auxiliary View Screen. Vengono visualizzate le seguenti informazioni:

Date (Data): Giorno-Ora-Mese-Anno.
Damage (Danno): Entità del danno subito dalla vostra nave.
Cargo (Carico): Percentuale di spazio occupato dal carico nella stiva della nave.
Energy: Visualizza la quantità di Endurio rimasta, in metri cubici.
Shield: Vi dice se gli scudi sono **up (su) o down (giù).**
Weapons: Vi dice se le armi sono **armed (cariche)** o **unarmed (scariche).**

Bridge - Vi riporta al **Control Panel.**

3.2.3 Navigator (Navigatore)

Il Navigatore è responsabile dei movimenti della nave nello spazio, è lui che ne alza e ne abbassa gli scudi e che la arma o la disarma quando è necessario. Il Navigatore è anche responsabile per l'uso delle armi durante un combattimento. Quando scegliete Navigator dal Control Panel, si rendono disponibili le seguenti opzioni:

Maneuver (Manovra) - Questa opzione impiega i controlli navigazionali. Con essi, potete manovrare la nave usando i tasti appropriati. Per i dettagli vedere la Scheda Riassuntiva dei Comandi..

Raise Shield/Drop Shield (Sollevamento Scudo/Abbassamento Scudo) - Questa opzione si legge **Raise Shield** quando gli scudi sono abbassati ma diventa **Drop Shield** quando essi sono alzati. Gli scudi, quando sono alzati, consumano energia.

Arm/Disarm (Caricare/Scaricare) - Questa opzione si legge **Arm** quando le armi sono scariche e **Disarm** quando esse sono cariche. Le armi devono essere cariche per poter sparare.

Combat (Combattimento) - Questa opzione permette al Navigatore di sparare usando le armi che ha caricato. Una volta iniziato il combattimento, potete mirare facendo ruotare la prua della nave. Notare che quando si trova nell'opzione **Combat**, la vostra nave ha una capacità di manovra limitata. Per sparare premete la barra di spaziatura. Se la vostra nave possiede più di un tipo d'arma, l'apposito computer di bordo sceglierà la più appropriata, relativamente alla distanza del bersaglio. Vedere la Scheda Riassuntiva dei Comandi.

Bridge - Vi riporta al Control Panel.

3.2.4 Engineer (Ingegnere)

L'Ingegnere è responsabile della stima dei danni subiti dalla nave e della loro riparazione. Più l'Ingegnere è competente più sono i danni che riesce a riparare. Quando selezionate Engineer dal Control Panel si rendono disponibili le seguenti opzioni:

Damage - Questa opzione visualizza sull'Auxiliary View Screen la relazione dell'Ingegnere circa i danni subiti. Dei grafici indicano la percentuale dei danni relativamente a ciascuna sezione della nave. Più la percentuale è alta maggiore è la probabilità che quella sezione sia da considerarsi totalmente fuori uso. Se per esempio una sezione della nave ha subito un 50 per cento di danni, c'è un 50 per cento di probabilità che essa non funzioni affatto.
Repair - Questa opzione permette all'Ingegnere di riparare le sezioni danneggiate.
Bridge - Vi riporta al Control Panel

Gli utenti di AMIGA, ATARI ST e MACINTOSH hanno inoltre le seguenti opzioni:

Up — Sposta la messa in evidenza ai sistemi in alto
Down — Sposta la messa in evidenz ai sistemi in basso
Select — Vi permette di usare un mouse per selezionare un sistema

3.2.5 Communications Officer (Ufficiale Addetto alle Comunicazioni)

L'Ufficiale Addetto alle Comunicazioni è responsabile per tutte le comunicazioni, sia quelle con Interstel che quelle con le forme di vita alien incontrate nello spazio. Maggiore è la sua competenza più efficaci sono le comunicazioni. Per ulteriori informazioni sugli incontri spaziali con forme di vita alien vedere la sezione 4.2 di cui sotto. Quando selezionate Communications Officer, si rendono disponibili le seguenti opzioni:

Hail/Respond (Saluto/Risposta): Questa opzione si legge **Hail** a meno che non siate già stati salutati da un altro vascello, nel qual caso si leggerà **Respond**. Tutte le attività di comunicazione si svolgono tramite questa opzione. Quando usate l'opzione **Hail/Respond** potete adottare uno dei seguenti atteggiamenti:

Friendly (Cordiale)
Hostile (Ostile)
Obsequious (Ossequioso)

Il vostro messaggio verrà trasmesso in conformità all'atteggiamento prescelto. Stabilire un rapporto cordiale con delle creature alien può darvi accesso a nuove informazioni. Quando selezionate l'opzione **Respond** (appropriatamente), potete scegliere da:

Statement (Affermazione): Se volete fare una qualunque affermazione. Notare che le affermazioni tendono ad influenzare gli atteggiamenti dei vostri interlocutori più delle domande.

Question (Domanda): Se volete fare una domanda. Potete scegliere una delle seguenti possibili aree d'indagine:

Themselves (Voi Stessi)
Other Races (Altre razze)
Old Empire (Antico Impero)
Ancients (Antenati)
General Information (Informazioni Generali)

Posture (Atteggiamento): Per cambiare atteggiamento. Se volete mantenere lo stesso atteggiamento non c'è bisogno che operiate questa scelta.

Terminate (Concludere): Per porre fine alle comunicazioni.

Distress (Difficoltà) - Questa opzione usa una capsuletta superfotonica per inviare a Starport un messaggio di S.O.S. Il risultato è che la vostra nave ed il vostro equipaggio vengono messi in stasi e trainati a casa da un altro vascello. C'è da pagare un conto salato per questo servizio, quanto, dipende dalla distanza.

Bridge - Vi riporta al Control Panel

3.2.6 Doctor (Medico)

Il Medico è responsabile dell'esame e della cura dei membri dell'equipaggio feriti. Più egli è competente più rapida sarà la guarigione. La scelta di Doctor dal Control Panel vi fornisce le seguenti opzioni:

Examine (Esaminare) - Questa opzione permette al Medico di studiare uno schermo pieno di dati sulle condizioni fisiche di qualunque membro dell'equipaggio.

Treat (Trattamento) - Questa opzione permette al Medico di curare i membri dell'equipaggio feriti. Anche se a bordo della nave le ferite guariscono naturalmente, la scelta di Treat accelererà il processo.
Bridge - Vi riporta al Control Panel

Gli utenti di AMIGA, ATARI ST e MACINTOSH hanno inoltre le seguenti opzioni:

Up — Sposta la messa in evidenza al membro dell'equipaggio in alto
Down — Sposta la messa in evidenz al membro dell'equipaggio in basso
Select — Vi permette di usare un mouse per selezionare un membro dell'equipaggio.

PARTE 4: SPAZIO

4.1 Informazioni Generali

Sia la navigazione che tutte le manovre nello spazio si effettuano con l'aiuto delle immagini che appaiono sul Main View Screen e che sono generate dal computer di bordo. Questo computer fornisce informazioni spaziali a quattro diversi livelli e cioè:

4.1.1 Hyperspace (Iperspazio): E' dove si svolgono i viaggi interstellari. Quando siete nell'Iperspazio potete vedere stelle (consultare la Mappa Stellare), flussi continui e nebulose. Notare che le dimensioni di una stella nell'iperspazio variano con la sua classe spettrale

4.1.2 Star Approach (Avvicinamento di una Stella): L'avvicinarsi ad una stella permette di entrare nel suo sistema solare. Per ritornare nell'Iperspazio, è sufficiente spostarsi oltre il bordo di quel sistema.

4.1.3 Planet Approach (Avvicinamento di un Pianeta): L'Avvicinamento di un pianeta vi permette di orbitargli intorno. Per entrare in orbita intorno ad un pianeta, portatevi sopra il suo centro e premete qualunque tasto. Per lasciare l'orbita di un pianeta usate l'opzione Navigator's Maneuver (Manovra del Navigatore). Lo stesso vale per uscire da Starport. Il colore o la forma di un pianeta indicano il tipo di superficie prevalente. (Vedere Appendice A di cui sotto).

4.1.4 Tactical Level (Livello Tattico): Ottenete il Livello Tattico automaticamente ogni volta che vi incontrate con un vascello alien. Potete attivarlo dall'Iperspazio, dal sistema solare o dall'orbita. Per lasciare un incontro dovete continuare a viaggiare finché l'astronave alien non risulta più visibile sullo schermo.

4.2 Incontri con Creature Alien

Potete incontrare vascelli alien in qualsiasi momento, anche quando siete nell'Iperspazio. Quando questo succede, cadete immediatamente fuori dall'Iperspazio. Se avete bisogno di lasciare un incontro, attivate il vostro solito procedimento Navigator's Maneuver e allontanatevi dall'astronave alien finché non la vedete più sullo schermo. Notare che durante un incontro, l'astronave alien può scrutarvi ben bene e analizzare tutti i vostri punti forti e punti deboli esattamente come fate voi nei suoi confronti. In particolare, possono accorgersi se avete gli scudi alzati e se le vostre armi sono cariche o no. Questi possono essere intepretati come gesti ostili.

4.2.1 Communications (Comunicazioni): Comunicare con creature alien può essere come minimo un'esperienza illuminante. Le cose principali a riguardo sono già state dette nella sezione 3.2.3. Non tutte le razze rispondono in maniera ottimale all'atteggiamento **Friendly.** Sperimentate tutti gli atteggiamenti finché non trovate l'approccio migliore per ciascuna razza. Prendete nota di qualunque informazione ricevete durante ciascun incontro, comprese quelle sul successo o l'insuccesso di un particolare atteggiamento adottato, come pure di tutte le informazioni di carattere generale che possono aiutarvi a completare la vostra missione. Una volta che abbiate sviluppato rapporti cordiali con una razza, i suoi appartenenti saranno inclini a fornirvi maggiori ragguagli.
Ricordate, infine, che i membri di una data razza non sono tutti ugualmente informati. Sentitevi liberi di ripetere le stesse domande.

4.2.2 Combat (Combattimento): Maggiore è il numero di scontri che avete con una razza, minore è la probabilità che riusciate mai a stabilire con essa un rapporto di comunicazione cordiale. A volte conviene essere cordiali, o persino ossequiosi, se questo non offende il vostro senso di dignità. Notare che certi vascelli alien sono invulnerabili a certi tipi d'arma. In tal caso è possibile che anche un attacco diretto non abbia alcun effetto. Sarà l'esperienza a farvi decidere l'arma giusta nelle varie

circostanze. Quanto a voi, è possibile che riusciate ad evitare l'attacco di un missile ma non potete sfuggire al fuoco del laser. Notare che la completa distruzione di un vascello alien non è sempre desiderabile. Se cessate il fuoco ed entrate in comunicazione, è possibile che il vostro nemico si arrenda e vi dica tutto quello che volete sapere.

Quando dopo un incontro ostile le acque cominciano a calmarsi (e se emergete vittoriosi), potete raccogliere qualsiasi rottame rimasto dell'astronave alien. Portatevi su di essa usando l'opzione Navigator Maneuver e poi abbandonate Maneuver. Immettetevi nel modo Captain e selezionate l'opzione Cargo. Raccogliete qualunque rottame di valore.

Per maggiori informazioni rifatevi all'opzione Combat del modo Navigator (Sezione 3.2.3).

PARTE 5: SUL PIANETA

5.1 Calata sul Pianeta

Come Capitano, potete ordinare la calata su un pianeta tramite l'opzione **Land.** Quando selezionate **Land**, vi si offrono le opzioni **Site Select** e **Descend**, come pure proiezioni di Mercatore della superficie del pianeta. **Site Select** vi permette di scegliere il punto d'atterraggio, mentre **Descend** impiega il pilota automatico. Per la scelta di pianeti favorevoli e di buoni punti di atterraggio vedere la Tabella Spettrale e la Tabella Superfici dei Pianeti nell'Appendice A.

5.2 Sul Pianeta

Una volta sulla superficie di un pianeta, avete a disposizione un certo numero di opzioni. Le trovate elencate in fondo allo schermo: **Maps (Mappe), Move (Movimento), Cargo, Look (Esaminare), Scan (Ispezionare), Weapons e Icons (Icone).**

5.2.1 Maps (Mappe): Il vostro Veicolo di Terra è fornito di numerosi sensori come pure di un computer capace di generare mappe del terreno a tre livelli di ingrandimento (sul C64: due livelli).. I colori (o le configurazioni) sulle mappe rappresentano le diverse altitudini ed i vari tipi di superfici. La chiave di lettura diventa visibile ogni volta che consultate la mappa. Quando il messaggio Scanning

New Terrain (Ispezione di Nuovo Terreno) appare sullo schermo, è consigliabile controllare le Mappe.

5.2.2 Move (Movimento) Questa opzione restituisce il controllo dei movimenti del Veicolo di Terra. Il vostro veicolo di terra ha una piccola riserva di carburante sufficiente a farvi fare da 5 a 25 "passi" a seconda del terreno. L'efficienza del carburante dipende dall'altitudine - maggiore è l'altitudine, minore è l'efficienza.

5.2.3 Cargo (Carico) Questa opzione vi presenta una lista di tutto ciò che state trasportando e vi dà l'opportunità di disfarvi di qualunque cosa. Quando un oggetto viene lasciato cadere sulla superficie di un pianeta può essere raccolto nuovamente. Cargo vi permette anche di raccogliere qualunque articolo (comprese Forme di Vita) vicino al vostro veicolo di terra, di registrare messaggi trovati in Rovine e di fare registrazioni olografiche di Forme di Vita (C64: Non è disponibile la egistrazione olograficha).. Per mettere un oggetto nel Cargo dovete essergli esattamente a fianco. Notare che tutti i messaggi che trovate vengono identificati in base alla data di ritrovamento. La vostra capacità massima di carico è di 50 metri cubici.

5.2.4 Look (Esaminare) Questa opzione posiziona un cursore mobile sulla mappa tattica permettendovi così di esaminare qualunque parte del terreno.

5.2.5 Scan (Ispezionare) Questa opzione posiziona un cursore mobile sulla mappa tattica permettendovi così di ispezionare il terreno con i sensori. I risultati della vostra ispezione vi verranno messi a disposizione sullo schermo. Notare che le forme di vita non sono distribuite uniformemente sulla superficie di un pianeta ma tendono a raggrupparsi nelle zone di bassa altitudine vicino all'equatore o dove il clima è temperato. La configurazione delle forme di vita di un pianeta corrisponde alla forza di gravità di quel pianeta.

5.2.6 Weapons (Armi) Il vostro Veicolo di Terra è munito di un laser e di uno stunner (per paralizzare il bersaglio). Potete scegliere con quale dei due sparare mediante l'opzione Weapons.

5.2.7 Icons (Icone) Questa opzione vi presenta una chiave di tutte le icone usate dal computer del Veicolo di Terra nella videata tattica, nonché una chiave topografica del pianeta. Sono inoltre elencate le icone dei minerali e quelle di rovine antiche e recenti.

5.3 Condizioni Planetarie

Raccomandare un pianeta per la colonizzazione richiede la valutazione di un certo numero di variabili. Ricordatevi che se raccomandate un pianeta come abitabile e viene fuori che non lo è, potete incorrere in pesanti penalizzazioni. Ecco una serie di indicazioni di massima per aiutarvi a fare le giuste raccomandazioni.

5.3.1 Temperature (Temperatura) Una qualche porzione del pianeta deve cadere nella gamma di temperature accettabili. La seguente tabella mostra la gamma delle temperature:

SUB-ARCTIC (SUBARTICA),
ARCTIC (ARTICA),
TEMPERATE (TEMPERATA)
TROPICAL (TROPICALE),
SEARING (BOLLENTE),
INFERNO

Perché un pianeta sia adatto alla colonizzazione, almeno una parte di esso deve cadere nella gamma evidenziata.

5.3.2 Gravity (Gravità) La gravità di un pianeta non deve essere "schiacciante" ed è preferibile che tenda ad essere leggera piuttosto che "molto pesante." Perché un pianeta sia adatto alla colonizzazione la sua gravità deve essere inferiore a 2.0 *g*, idealmente tra —.7 e 1.3.

5.3.3 Atmosphere (Atmosfera) Il pianeta deve avere un'atmosfera e l'atmosfera deve contenere Ossigeno (Oxygen).

5.3.4 Water (Acqua) Ci deve essere almeno una quantità minima di acqua libera.

5.3.5 Atmospheric Activity (Attività Atmosferica) I pianeti con un'attività atmosferica violenta o molto violenta sono inaccettabili. La tabella seguente può servire da guida

NONE (NESSUNA),
CALM (CALMA),
MODERATE (MODERATA)
VIOLENT (VIOLENTA), V
ERY VIOLENT (MOLTO VIOLENTA)

Perché un pianeta sia adatto alla colonizzazione, le condizioni metereologiche devono mantenersi all'interno dell'area evidenziata.

5.3.6 Bio-density (Bio-densità) I pianeti con una bio-densità maggiore sono preferibili ma non si tratta di una condizione indispensabile.

5.3.7 Minerals (Minerali) Anche i pianeti con abbondanti giacimenti minerari sono preferibili, ma neppure questa è una condizione indispensabile.

*Notare che un pianeta può essere in molti sensi adatto alla colonizzazione ma avere quell'unica caratteristica che lo rende inadeguato.

APPENDICE A: TABELLE PLANETARIE

1. TABELLA SPETTRALE

COLORE	CLASSE
Rosso	M (il più freddo)
Arancione	K
Giallo	G
Bianco	F
Verde	A
Azzurro	B
Blu Scuro	O (il più caldo)

2. TABELLA SUPERFICI DEI PIANETI

COLORE	TIPO
Rosso	Fuso
Marrone	Roccia
Blu	Oceano
Bianco	Gelato
Viola	Gigante di Gas

3. TABELLA VALORI DEI MINERALI

Minerale	Valore	Minerale	Valore
Lead (Piombo)	40	Chromium (Cromo)	260
Iron (Ferro)	60	Antimony (Antimonio)	280
Cobalt (Cobalto)*	80	Promethium (Prometeo)*	300
Nickel (Nichel)	100	Mercury (Mercurio)	320
Copper (Rame)	120	Tungsten (Tungsteno)	340
Zinc (Zinco)	140	Silver (Argento)	360
Molybdenum (Molibdeno)*	160	Gold (Oro)	380
Tin (Stagno)	180	Platinum (Platino)	400
Magnesium (Magnesio)	200	Plutonium (Plutonio)	420
Aluminium (Alluminio)*	220	Rodnium (Rodnio)	440
Titanium (Titanio)*	240	Endurium (Endurio)	1000

* Minerali per Riparazioni

4. TABELLA DEI CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE FORME DI VITA

Per giudicare il valore di una forma di vita usate i seguenti cinque criteri:

New Species (Nuova Specie):	Deve essere una specie mai precedentemente catturata o registrata.
Intelligence (Intelligenza):	Più è intelligente, maggiore è il suo valore.
Niche (Nicchia):	Più è avanzata la sua posizione nella catena alimentare, maggiore è il suo valore.
Size (Dimensione):	PIù è grossa, maggiore è il suo valore.
Distance (Distanza):	Più si trova lontano da Arth, maggiore è il suo valore.

Notare che non potete catturare forme di vita volanti o galleggianti.

APPENDICE B: Tabella Consumo di Energia

Hyperspace Travel (Viaggio nell'Iperspazio)	Da .48 a .16 metri cubici/coordinata (in base alla classe del motore).
Firing Laser (Uso del Laser)	.01 metri cubici
Firing Missile(Uso dei Missili)	.05 metri cubici
Shields raised (Scudi Sollevati)	.1 metro cubico/ora stellare
Launching or Landing (Lancio o Atterraggio)	.25/metri cubici per G del pianeta

APPENDICE C: Estratto dagli Scritti Religiosi di Arth";

Il Libro dell'Endurio

Capitolo Uno: Gli Anni del Buio (e del Caos). Versi 1-6.

1. In principio c'era il buio...o c'era la luce...no, c'era il buio. Comunque sia, poi arrivò l'Uomo sulla scena ed invero egli creò un grande impero viaggiante nello spazio e a lui...voi sapete che sono quasi certo che c'era il buio in principio.

2. Bene, comunque, l'uomo si moltiplicò e si allargò tra i corpi celesti dell'universo, e fu bello (in realtà, anzi, grandioso!). E allora e così ecco che egli scoprì le altre razze. E dentro il suo Impero le accolse, e, invero, le accettò su di un piano di quasi parità.

3. E per un po' ci fu giubilo ed invero le cose andarono a gonfie vele. Poi, sull'Umanità si abbattè la più grande delle catastrofi e l'uomo fu spogliato di tutto. Le terre tutte tremarono e i cieli arsero e, Oh Sì, la distruzione piombò sull'Impero dell'Uomo.

4. E alla caduta di questo giusto e glorioso impero le altre razze colsero al volo l'opportunità di esprimere la loro disapprovazione dei sistemi umani e, invero, esse trucidarono bilioni di uomini. Dopo questi fatti sopravvennero i Bui Anni del Caos.

5. Sì, Ahimè, Ahimè, non furono forse questi anni bui, e non furono forse anche caotici? Furono invero caotici e bui. In questi anni conoscemmo il buio del caos ed il caos del buio. Sia il buio che il caos furono come né buio né caos erano mai stati.

6. E da questo buio caos che era sia caotico che buio, nacquero i mondi coloniali di Noah, simili a figli dell'impero. E tra questi mondi che erano come progenie dell'impero, c'era Arth, e le sue lune erano come figlie di Arth, cioé come nipoti dell'Impero e prime cugine degli altri mondi coloniali.

Capitolo Due: La Profezia. Versi 1-4.

1. Ed invero Arth verrà sprofondato in bui anni di caos. In Verità ti dico. In verità! Questi anni saranno bui e caotici come gli altri bui anni di caos. Ahimè, saranno ancora più bui e caotici. Saranno in verità così bui e caotici da non potersi nemmeno immaginare quanto bui e caotici saranno.

2. Lunghi e poi ancora lunghi saranno questi anni di buio e di caos. e poi da questi bui anni sorgerà una nuova Arth ed un Nuovo Concilio, ed ecco, tutto sarà nuovo. E poi, le viscere di Arth saranno ancora una volta in subbuglio. Invero, con orgoglio ancora una volta l'uomo camminerà i corridoi dei figli di Noah.

3. Ed in questi corridoi egli ancora una volta troverà la Roccia degli Antenati quella che l'Uomo scoprì per la prima volta dentro alle Rovine degli Antenati laddove essi abitavano e vivevano e si aggiravano tanto, tanto tempo fa. Siano lodati gli Antenati che erano come...beh non erano niente di speciale, e che camminarono tra le stelle prima ancora che l'Umanità fosse un barlume nell'occhio cosmico della realtà.

4. Ave Endurio, la più santa delle sostanze simili alla roccia, la più santa delle sostanze dispensatrici di energia! Oh bella, splendente Roccia della Verità! Sia lodata quella santa eredità degli Antenati poiché in essa l'umanità troverà ancora una volta il suo destino tra le stelle!

Così sta scritto.

APPENDICE D: Estratti dal Registro del Capitano: Spedizione Noah 2

Ore 11.00 3/22/3454

Siamo esattamente a nove ore di distanza dalla Terra e l'equipaggio è assolutamente esausto. Sono passate quattro ore da quando siamo stati attaccati dalle navi Gazurtoid ed io sto per far scattare l'Allarme Giallo in modo che una parte dell'equipaggio possa riposarsi un poco. Benché la nave abbia subito un danno notevole, tutti i sistemi sono operativi e, miracolosamente, non ci sono feriti.

Nel mio ottimismo temo di avere commesso un grave errore di valutazione mettendo così a repentaglio la vita di tutti a bordo. Nello scegliere la rotta ero pienamente conscio del fatto che l'anello di transizione primario ci avrebbe lasciato appena fuori della Costellazione dello Scettro e recentemente c'è stata parecchia attività Gazurtoid in quell'area. Siccome, però, l'anello era più o meno a soli 8 settori dal Sistema Solare e poiché esisteva un anello secondario che in poche ore ci avrebbe depositato nelle immediate vicinanze di Arth, decisi scioccamente di rischiare un incontro invece di spendere settimane nell'iperspazio.

Ci trovammo sotto attacco il momento stesso in cui uscimmo dal Flusso. I nostri missili avevano poco o nessun effetto sulle navi dei Gazurtoid. Questi ultimi hanno apparentemente escogitato una qualche nuova forma di scudo contro gli attacchi missilistici. Per fortuna incappammo accidentalmente in un altro Flusso che si rivolveva verso l'alto e in direzione interna rispetto al precedente. Il Navigatore ha appena individuato la nostra posizione e ci troviamo a 189,190. Questo ci mette ad una notevole distanza dalla nostra destinazione, ma siamo vivi. Con un po' di fortuna e senza ulteriori sorprese dovremmo raggiungere Arth in due giorni circa.

Questo è il Capitano che parla.

APPENDICE E: Cronologia

Con le informazioni scoperte presso le rovine della colonia sotterranea, i nostri ricercatori sono stati capaci di mettere insieme una cronologia che ci sembra abbastanza accurata. Siamo ancora incerti su molti dettagli e numerosi riferimenti sono oscuri. Speriamo che le vostre esplorazioni siano in grado di fornirci dati sufficienti a colmare tutti i vuoti restanti.

2100 - L'Uomo scopre l'Endurio

2150 - L'Uomo scopre le applicazioni dell'Endurio alla tecnologia superfotonica e comincia le sue esplorazioni. Comincia la Colonizzazione. Comincia l'Impero.

2300 - L'Uomo incontra i Velox

2650 - Grossi ritrovamenti di Endurio danno inizio all'età aurea dell'Impero.

2675 - L'Impero scopre lo Spemin.

2770 - L'Impero scopre i Thyrnn e gli Elowan.

3000 - Inizio della prima ondata (?).

3120 - Patto con i Velox del 3120.

3260 - Fine della prima ondata (?).

3400 - Inizio della seconda ondata (?).

3450 - Si dà l'avvio al progetto Noah.

3454 - Lancio della spedizione Noah 2.

3480 - Caduta della Terra.

3505 - Una bomba colpisce Arth, crea la Southern Hot Zone e costringe i colonizzatori underground a salire in superficie.

3250 - Crollo di Arth. Iniziano gli Anni Bui

4400 - Con il nuovo concilio e la rivoluzione industriale inizia la nuova era di Arth.

4500 - Riscoperta dei voli spaziali (subfotonici).

4594 - Scoperta della colonia Noah 2 e dell'Endurio.

4615 - Prima missione su navi superfotoniche.

4620 - Tempo presente.

AVVISO

ELECTRONIC ARTS SI RISERVA IL DIRITTO DI APPORTARE MIGLIORAMENTI AL PRODOTTO DESCRITTO IN QUESTO MANUALE IN QUALUNQUE MOMENTO E SENZA PREAVVISO.

ELECTRONIC ARTS NON RILASCIA GARANZIE, ESPRESSE O IMPLICITE, RELATIVAMENTE A QUESTO MANUALE, LA SUA QUALITA', COMMERCIABILITA' O IDONEITA' A USI PARTICOLARI. QUESTO MANUALE E' FORNITO "NELLO STATO IN CUI SI TROVA". LA SOCIETA' RILASCIA ALCUNE GARANZIE LIMITATE RELATIVAMENTE AL SOFTWARE E AL SUO SUPPORTO. VEDERE LA GARANZIA ALLEGATA AL PRODOTTO.

THEME MUSIC BY JEFF LUBECK

MANUAL BY NICHOLAS LAVROFF and BINARY SYSTEMS

with T.L. THOMPSON and CAITLIN JOHNSON